

ПРАВИЛА ЗА СПОРТ БОЧЕ



Боче

Спортни правила





СЪДЪРЖАНИЕ

1. РЕГУЛИРАЩИ ПРАВИЛА	4 2.
ОФИЦИАЛНИ СЪБИТИЯ	4
2.1 единични (по един играч на отбор)	4
2.2 Двойки (двама играчи на отбор)	4 Екип
2.3 Състезание (четирима играчи на отбор).....	4 U nified
2.4 Sports@ Bocce Doubles (двама играчи на отбор).....	4 U nified Sports@
2.5 Bocce Team (четири играчи на отбор)	4
2.6 Рампа за единични (един играч на отбор, използващ рампа).....	
4.3. ИГЛА И ОБОРУДВАНЕ	4
3.1 съд.....	4
3.2 Оборудване.....	5
3.2.1 топки за боче и Палина.....	5
3.2.2 Измервателен уред	5
3.2.3 Рампи	6 4.
ПРАВИЛА НА СЪСТЕЗАНИЕТО.....	6
4.1 Разделяне.....	6
4.2 Процедура за хвърляне на монета	
4.3 6 Правило за три опита.....	7
4.4 Последователност на играта	
4.5 7 И начална точка	7
4.6 Подаване на топка	7
4.7 Модификации/Тълкувания	7 Брой топки,
4.8 изиграни от играч.....	7 Отбор с един играч 7
4.8.1 Отбор с двама играчи.....	7
4.8.2 Отбор от четирима играчи	
4.8.3 	7
4.9 Коучинг	7
4.10 Точкуване	8
4.11 Обозначаване на играч	
4.11.1 9 Капитан	9
4.11.2 Ротация на играчите	9 9
4.12 Единен спортен отбор	
4.12.1 Всеки екип на двойки на U nified Sports	9
4.12.2 Всеки обединен Спортно отборно събитие 9	
4.13 Замени	9
4.14 Конфискуване	9
4.15 Изчаквания.....	10
4.16 Закъснения на игрите	10
4.17 Проверка на позицията на точките	10 Други
4.18 обстоятелства	10 Счупена
4.18.1 топка.....	10 Подстригване
4.18.2 на двора	10 Необичайни
4.18.3 съдебни условия.....	10 Движеща се
4.18.4 топка или палина	10 Механична
4.18.5 помощ	10 Поведение на
4.19 играча.....	Облекло за 11
4.20 играча.....	11



5. НАКАЗАНИЯ И ПРОТЕСТИ	11
5.1 Решителност.	11
5.2 Непокрити условия	11
5.3 Протести.....	11
5.4 Протест срещу конфискация на	
5.5 собственост.....	11 специфични
5.6 фаула.....	11 Случайно или
5.7 преждевременно преместване на топки или палина от рефер.....	13 Намеса
5.8 на движеща се топка	13 Доставка на
5.9 топка с грешен цвят	14 Грешно
въртене на игра	14 6. ДЛЪЖНОСТНИ
6.1 ЛИЦА	14
6.2 Възражения	14
6.3 Заместник на служители	14
Официална униформа	15 7.
7.1 ДЕФИНИЦИЯ НА УСЛОВИЯТА НА ИГРАТА.....	15
7.2 Жива топка.....	15
7.3 мъртва топка.....	15
7.4 Боче топка.	15
7.5 Палина.....	15
7.6 Удари/стрелба	15
7.7 Банкови или отскок удари	15
7.8 Посочване.....	15
7.9 Рамка.	15
7.10 "В спор".....	15 Фаул.



1. РЕГУЛИРАЩИ ПРАВИЛА

Международната федерация по боче е Special Olympics I нс. и следователно официалните спортни правила на Special Olympics за боче ще управляват всички състезания на Special Olympics.

Вижте член 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>, за повече информация, отнасяща се до кодекси за поведение, стандарти за обучение, медицински изисквания и изисквания за безопасност, разделяне, награди, критерии за напредък към по-високи нива на състезание и унифицирани спортове.

2. ОФИЦИАЛНИ СЪБИТИЯ

Гамата от събития има за цел да предложи възможности за състезания за спортисти с всякакви способности. Програмите могат да определят предлаганите събития и, ако е необходимо, насоки за управлението на тези събития.

Треньорите са отговорни за осигуряването на обучение и избор на събития, подходящи за уменията и интересите на всеки спортист.

Следва списък на официални събития, налични в Спешъл Олимпикс.

- 2.1 Единично (по един играч на отбор)
- 2.2 Двойки (двама играчи на отбор)
- 2.3 Смесени двойки (двама играчи на отбор)
- 2.4 Отборно състезание (четирима играчи на отбор)
- 2.5 Смесено отборно състезание (четирима играчи на отбор)
- 2.6 Unified Sports® Bocce Doubles (двама играчи на отбор)
- 2.7 Unified Sports® Bocce смесени двойки (двама играчи на отбор)
- 2.8 Unified Sports® Bocce Team (четирима играчи на отбор)
- 2.9 Unified Sports® Bocce смесен отбор (четирима играчи на отбор)
- 2.10 Рампа за единични (един играч на отбор, използващ рампа)

3. ИГ И ОБОРУДВАНЕ Корт

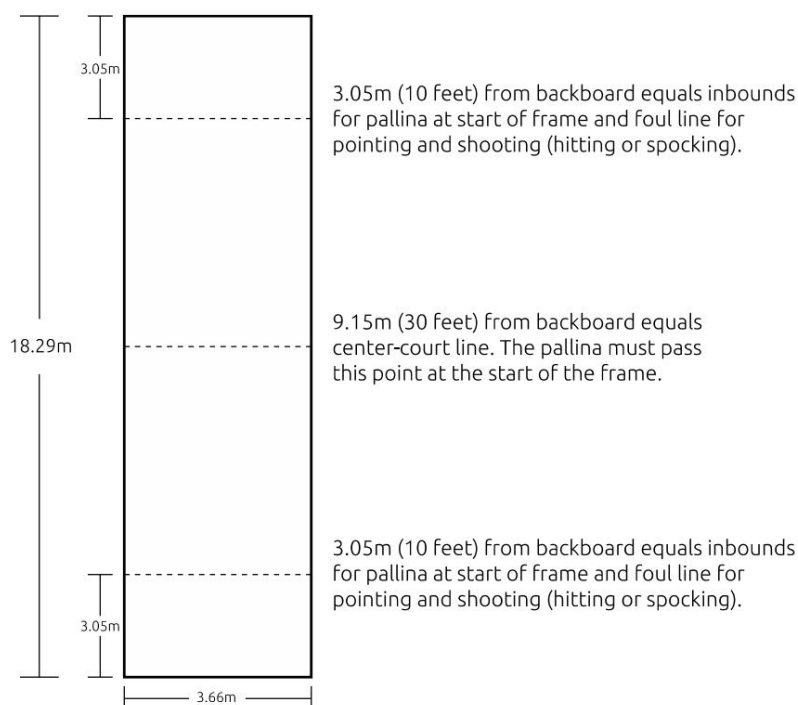
3.1

- 3.1.1 Кортът е зона с ширина 3,66 метра (12 фута) и дължина 18,29 метра (60 фута).
- 3.1.2 Настилката на корта може да бъде съставена от каменен прах, мръсотия, глина, трева или изкуствена настилка, при условие че няма постоянно или временно препятствие в корта, което би попречило на изнасянето на топка по права линия от всяка посока. Тези препятствия не включват вариации в наклона, консистенцията или терена.
- 3.1.3 Стените на корта са страничните и крайните стени на корта и могат да бъдат съставени от всякакъв твърд материал. Крайните стени трябва да са най-малко 160 милиметра (6,3 инча). Страничните стени трябва да са най-малко 80 милиметра (3,15 инча). Страничните или крайните стени могат да се използват по време на игра за банкови удари или рикошети. Линии с ширина 50 милиметра (2 инча) трябва да бъдат маркирани на всички кортове за следното:
 - 3.1.3.1 Фаул линия за посочване или стрелба (удари) на 3,05 метра (линия 10 фута) от таблата.
 - 3.1.3.2 Маркер на половин корт — палина на минимално разстояние се играе в началото на фрейма. По време на играта позицията на палина може да се промени в резултат на нормална игра; Въпреки това, палина може никога да не спре върху или по-близо



от маркера на половината корт, 9,15-метрова (30 фута) линия, или рамката се счита за мъртва.

3.1.3.3



3.2 Оборудване

3.2.1 Топки за боче и Палина

- 3.2.1.1** Топките за боче могат да бъдат произведени от дърво или композитен материал и трябва да бъдат с еднакъв размер. Официалните размери на топката за турнира могат да бъдат от 107 милиметра (4,20 инча) до 110 милиметра (4,33 инча) в диаметър. Цветът на топките е без значение, при условие че четирите топки на един отбор са ясно и видимо различни от четирите топки на противниковия отбор.
- 3.2.1.2** Воссе се играе с осем топки и една по-малка мишена или топка-мишена, наречена палина (jack, cue, beebee и т.н.).
- 3.2.1.3** Има четири топки за страна или отбор и те обикновено са направени в два цвята, за да се разграничат топките на един отбор от тези на противниковия отбор (вижте раздел 4.2 за процеса на избор на цвят на топката).
- 3.2.1.4** Топките за боче могат също да бъдат надписани с отличителни линии, за да се идентифицират топките на играчите от един и същи отбор.
- 3.2.1.5** Палината не трябва да е по-голяма от 63 милиметра (2,5 инча) или по-малка от 48 милиметра (1,875 инча) в диаметър и трябва да бъде с цвят, който видимо да се различава от цветовете на топката за боче на двата отбора.

3.2.2 Измервателен уред



- 3.2.2.1 Измервателно устройство може да бъде всяко устройство, което има капацитета да измерва точно разстоянието между два обекта и е приемливо за длъжностните лица на турнира.
- 3.2.3 Рампи
- 3.2.3.1 Рампите се използват, когато спортистът няма физическата способност да се търкаля с ръка или ръце.
- 3.2.3.2 Рампи и други помощни устройства могат да се използват с одобрението на състезателната комисия.
- 3.2.3.3 Не трябва да се използват механични помощни средства за задвижване на топката за боче или палина.
- 3.2.3.4 Спортистите, използващи рампи, трябва да бъдат поставени в отделни групи от другите играчи само за състезания поединично.
- 3.2.3.5 Всички други правила на турнира се прилагат за състезатели в дивизии на рампата.

4. ПРАВИЛА ЗА СЪСТЕЗАНИЕ

- 4.1 Разделяне
- 4.1.1 Препоръчва се преди началото на състезанието Директорът на турнира да гарантира, че разделянията са подходящи. Спортистите могат да бъдат разделени въз основа на предишен опит или, в случай на по-големи състезания, модифицирани игри. Модифицираната игрова процедура по-долу ще осигури резултат, който ще помогне на атлетите да бъдат поставени във възможно най-справедливите дивизии.
- 4.1.2 Всеки състезател трябва да изиграе три модифицирани игри, наречени сет. Състезателят трябва да се редува от всеки край на игрището и да играе следните разпределени топки. Състезателят не трябва да надхвърля фаул линията, когато играе с разпределените топки: Реферът ще постави палина на маркираното място
- 4.1.3 (център) на 9.15- m (30 фута) линия и играчът трябва да изиграе осем топки. Съдията ще измери най-близките три топки и ще запише разстоянието им в сантиметри.
- 4.1.4 След това реферът ще постави палина на маркирано място в центъра на корта на марката 12,20 м (40 фута) и играчът трябва да изиграе осем топки. Съдията ще измери най-близките три топки и ще запише разстоянието им в сантиметри.
- 4.1.5 След това реферът ще постави палина на маркираното място (център) на линията от 15,24 м (50 фута) и играчът трябва да изиграе осем топки. Съдията ще измери най-близките три топки и ще запише разстоянието им в сантиметри.
- 4.1.6 По време на процеса на разделяне, ако палина бъде преместена от мястото си на 9,15 м (30 фута), 12,20 м (40 фута) или 15,24 м (50 фута), тя трябва да бъде заменена на място, преди следващата топка се търкаля и преди да се направят каквито и да било измервания. Ако топката спре на мястото, където е поставена палина преди да бъде хвърлена, тогава палина трябва да се върне на първоначалното си място и топката трябва да бъде поставена точно зад и да докосва палина. Останалата(ите) топка(и) ще бъде отиграна и ще бъдат направени измервания. Ако топката все още е до и докосва палина, тогава това измерване ще бъде въведено като нула.
- 4.1.7 Измерванията ще бъдат направени от централната страна на топката за боче до централната страна на палина, за общо девет измервания, сборът от които става резултатът за разделяне на спортиста.
- 4.1.8 За двойки и отбори, сумата от резултатите на състезателите в дивизията ще бъде резултатът на двойките и отбора в дивизията.
- 4.1.9 Тези процедури за разделяне са в съответствие с правилото за максимално усилие на Спешъл Олимпикс.
- 4.2 Процедура за хвърляне на монета



- 4.2.1** Хвърлянето на монета от съдията ще определи кой отбор има палина и избор на цвят на топката.
- 4.2.2** В отсъствието на съдия, двамата капитани на отбора ще изпълнят хвърлянето на монета. Хвърлянето на монета трябва да се проведе на корта.
- 4.3** Правило за три опита
- 4.3.1** Отборът, който притежава палина, ще има три опита да постави палина след знака от 9,15 метра (30 фута) и преди знака от 3,05 метра (10 фута) на противоположния край.
Ако палина спре на или преди линията на полукорта или на или след линията 10' в противоположния край, това трябва да се счита за неуспешен опит. (Забележка: един и същ играч трябва да направи и трите опита.) Ако тези три опита са неуспешни, противниковият отбор ще има една възможност да постави палина. Ако този опит е неуспешен, реферът ще постави палина в центъра на игрището на 12,20 метра (40 фута).
- Въпреки това, в нито един момент отборът не губи спечеленото предимство на палина, че може да достави първата топка.
- 4.4** Последователност на играта
- 4.4.1** Палина може да бъде хвърлена само от член на отбора, спечелил хвърлянето на монета, за да започне играта. Играчът, който търкаля палина, трябва да достави първата топка. След това противниковият отбор ще достави своите топки за боче, докато топката бъде взета или не изчерпи своите четири топки. Това правило за "най-близката топка" управлява последователността на играните топки. Страната, чиято топка е най-близо до палина, се нарича "входяща" топка, а противоположната страна - "аут" топка.
Всеки път, когато даден отбор „влезе“, той се отдръпва и позволява на „външния“ отбор да се справи.
- 4.5** Начална точка
- 4.5.1** Винаги е задължение на отбора с предимството на палина да установи началната точка. Пример: Отбор А хвърля палина и доставя първата топка. Отбор Б избира да удари топката на отбор А извън позиция. При това и двете топки, на отбор А и на отбор Б, излитат от корта, оставяйки само палина в корта. Задължение на отбор А е да възстанови първоначалната точка.
- 4.6** Доставка на
- 4.6.1** топка Играчът има възможност да търкаля, банкира и т.н., своята топка надолу по корта, при условие че не излиза извън границите или играчът не нарушава маркерите за фал. Играчът също така има опцията да удари всяка топка в игра, опитвайки се да получи точка или да намали точките на противниковия отбор. Играчът може да хване топката, като постави ръката си над или под топката, стига топката да бъде пусната отдолу. Подаване отдолу се определя като пускане на топката под кръста.
- 4.7** Модификации/Тълкувания
- 4.7.1** Мениджърът на събитието/директорът на турнира има правото да разреши определени модификации/тълкувания на настоящите технически правила въз основа на характеристика на физическо увреждане. Такова тълкуване трябва да бъде поискано и постановено преди участието на спортиста в състезание и не трябва да дава предимство пред друг спортист.
Интерпретациите на действието на доставяне ще се отнасят до действието, което крайникът(ите) изпълнява, докато нанася насочващ или удрящ удар.
- 4.8** Брой топки, изиграни от играч Отбор с един
- 4.8.1** играч—играчът има право да играе с четири топки.
- 4.8.2** Отбор с двама играчи — всеки играч има право да играе с две топки.
- 4.8.3** Отбор от четирима играчи — всеки играч има право да играе с една топка.
- 4.9** Коучинг



- 4.9.1** Дискусията със спортист и/или партньор от страна на треньор или зрител е забранена, след като спортистът и/или партньорът стъпят на игралното поле, както е определено от мениджъра на състезанието.
- Единствените две изключения от това правило са, когато мениджърът на състезанието прецени, че е оправдано в следните два случая:
- 4.9.1.1** По време на разделянето треньорът може да говори с играчите след всяка от първите две „тренировъчни“ топки, изиграни за всяка дистанция, а по време на състезанието Мениджърът
- 4.9.1.2** на състезанието може да позволи на треньора да говори с играча по време на официалния „Треньорски тайм-аут“ (продължителност, процес и протоколи, за които ще бъдат информирани треньорите преди началото на състезанията.
- 4.9.2** Ако длъжностно лице установи, че треньор/партньор/зрител нарушава това правило, то може да санкционира нарушителя. Санкциите могат да включват: устно предупреждение, цитиране на треньор/партньор с неспортсменско поведение или изгонване от играта.
- 4.10** Точкуване
- 4.10.1** Следната процедура за точкуване е най-често срещана в големите турнири: въпреки това може да са приемливи вариации.
- 4.10.2** Процедура за точкуване за турнири: По преценка на мениджъра на състезанието могат да се играят игри за достигане на целевия брой точки или до определена продължителност.
- 4.10.3** В края на всеки фрейм (когато и двата отбора са изчерпали всички топки), точкуването ще се определя, както следва: точки се присъждат на отбора, чиито топки са по-близо до палина от най-близката топка на противниковия отбор, което може да се определи от гледане или чрез механични измервания.
- 4.10.4** Играч може да поиска механично измерване (измерванията ще бъдат направени от централната страна на топката за боче до централната страна на палина).
- 4.10.5** В края на фрейма реферът обявява печелившите точки и цвета на играчите извън корта в края на палина и преди топките да бъдат премахнати, реферът трябва да погледне играчите за съгласие.
- 4.10.6** Играчите имат право да поискат измерване, ако играчите не са съгласни със съдията.
- 4.10.7** Когато играчът или отборът са съгласни с броя на присъдените точки, служителят на корта продължава да премахва топките, за да започне следващия фрейм.
- 4.10.8** Отборът, който отбелязва точките за всеки фрейм, също ще спечели предимството на палина за следващия фрейм.
- 4.10.9** Съдията ще бъде отговорен за валидността на таблото и картата с резултати, така че е задължение на капитана на отбора да проверява точността на публикувания резултат по всяко време.
- 4.10.10** Равенства по време
- 4.10.10.1** на фрейм В случай, че две противоположни топки са на еднакво разстояние от палина (равностойно), отборът, който е хвърлил последен, ще продължи да хвърля, докато равенството не бъде прекъснато. Пример: Отбор А търкаля топка към палина и установява точката. След това отбор Б търкаля топката си към палина и реферът определя, че и двамата са на точно същото разстояние от палина. Отбор В трябва да продължи да се търкаля, докато достигне точка по-близо от топката на отбор А. Ако Отбор Б стигне до точката и Отбор А удари тази топка, възстановявайки равенството, Отбор А трябва да продължи да хвърля, докато равенството не бъде прекъснато.
- 4.10.11** Връзки в края на рамката



- 4.10.11.1** В случай, че двете топки, които са най-близо до палина, принадлежат на противникови отбори и са равенство, няма да се присъждат точки. Палина се връща при екипа, който последно я е доставил. Играта се подновява от края на корта, от който фреймът е изигран последно.
- 4.10.12** Печеливш резултат
- 4.10.12.1** Отбор от четирима играчи (една топка на играч) = 16 точки
- 4.10.12.2** Отбор от двама играчи (две топки на играч) = 12 точки
- 4.10.12.3** Отбор с един играч (четири топки на играч) = 12 точки
- 4.10.13** Карта за резултат
- 4.10.13.1** Отговорност на всеки капитан на отбора или треньор е да подпише картата с резултати след мача. Подписите ще показват безспорността на крайния резултат. Игрите, в които ще се подават протести, не трябва да се подписват от капитан или треньор, който не е съгласен с резултата или неговата валидност.
- 4.11** Наименование на играча
- 4.11.1** Капитан
- 4.11.1.1** Във всеки отбор капитанът трябва да бъде определен и уведомен за длъжностните лица преди началото на играта. Капитанът не може да бъде сменен по време на играта, но може да бъде сменен по време на турнира. Официалните лица на турнира трябва да бъдат уведомени за тази промяна преди всяка следваща игра.
- 4.11.2** Ротация на играчите
- 4.11.2.1** Играчите на всеки даден отбор могат да изберат да играят с топките си в произволна ротация, при условие че този, който хвърли палина, достави първата топка за боче. Завъртането може да варира от кадър до кадър; въпреки това, никой играч не може да доставя повече от неговия/нейния определен брой топки на фрейм.
- 4.12** Екип на Unified Sports Всеки
- 4.12.1** отбор на двойки на Unified Sports се състои от един състезател и един партньор.
- 4.12.2** Всяко отборно събитие на Unified Sports се състои от двама състезатели и двама партньори.
- 4.12.3** В тези правила няма изискване за това кой (Спортист или Партньор) играе на палина и първа топка за боче. Редът може да се променя от игра на игра или рамка на рамка.
- 4.13** Замени Официално
- 4.13.1** известие: Официалните лица трябва да бъдат уведомени за смени преди насроченото време за игра или това ще доведе до загуба на мача.
- 4.13.2** Смяна на играчи: Може да бъде разрешен само един резерв на отбор на игра. Резервите могат да заемат мястото на всеки играч от отбора и могат да заместват различни играчи от същия отбор по време на различни игри.
- 4.13.3** Ограничения: След като играч се регистрира като заместник на един отбор по време на турнира, той/тя не може да замества друг отбор по време на турнира. Заместниците трябва да имат резултат за дивизия, равен или по-висок от този на лицето, което заместват.
- 4.13.4** Смяна по време на игра: Само в случай на медицински или други потвърдени спешни случаи играч може да бъде заменен по време на игра. Спешни смени ще се правят само в края на фрейма; ако това не е възможно, рамката ще се счита за мъртва. Въпреки това, след като смяната е направена, резервата трябва да завърши играта.
- 4.14** Отнемане
- 4.14.1** Отбори с по-малко от предписания брой играчи губят мача.



- 4.15** Изчаквания
- 4.15.1** Официалното лице може да даде таймаут, когато обстоятелствата изглеждат валидни.
- 4.15.2** Времето за изчакване ще бъде ограничено до десет минути или по-малко, както е предварително определено от Директора на турнира.
- 4.16** Закъснения на игрите
- 4.16.1** Умишлено забавяне на играта Ако,
- 4.16.1.1** по мнението на длъжностното лице, играта е умишлено забавена без достатъчна или основателна причина, длъжностното лице трябва да даде предупреждение.
- 4.16.1.2** Ако играта не бъде подновена веднага, закъснелият отбор губи мача.
- 4.16.2** Закъснения, причинени от времето, стихийни бедствия, граждански безредици или други непредвидени причини
- 4.16.2.1** При такива забавяния решението на Турнирния директор ще бъде решаващо и окончателно.
- 4.17** Проверка на позицията на точките
- 4.17.1** Един играч от всеки отбор може да продължи по външната страна на игрището, преди да достави топката си и играчът трябва да остане извън игрището, докато проверява позицията на точките.
- 4.18** Други обстоятелства Счупена
- 4.18.1** топка
- 4.18.1.1** Ако по време на фрейма топка или палина се счупят, рамката ще се счита за мъртва.
- 4.18.1.2** Замяната на топка или палина ще бъде отговорност на Директора на турнира.
- 4.18.2** Подстригване на кортовете преди
- 4.18.2.1** игра Всички кортове трябва да бъдат оформени така, че да удовлетвори Директора на турнира преди началото на всяка игра.
- 4.18.2.2** Почистване на корта по време на игра
- 4.18.2.2.1** Кортовете не могат да бъдат ремонтирани по време на играта.
- 4.18.2.2.2** Препятствия или предмети като камъни, чаши и т.н. могат да бъдат премахнати по време на играта.
- 4.18.3** Необичайни условия на игрището
- 4.18.3.1** Ако по мнение на Директора на турнира, условията на игрището са такива, че играта е непрактична, играта може да бъде спряна и подновена на друг корт или в друго определено време.
- 4.18.4** Движеща се топка или палина
- 4.18.4.1** Никой играч не може да играе със своята топка, докато палина или друга топка не се е спряла напълно.
- 4.18.5** Механична помощ
- 4.18.5.1** Ако поради медицинско или физическо състояние спортистът изисква използването на механична помощ, за да забележи позицията на палина, тогава може да се даде преценка на мениджъра на събитието/директора на турнира, за да бъде разрешено това.
- 4.18.5.2** Предмети като звънец или ярко оцветен конус за спортист с увредено зрение са примери за този вид механична помощ. Ако конусът се използва като механична помощ, той трябва да бъде поставен възможно най-близо до палина, обикновено отзад, и отстранен от корта, след като топката за боче бъде освободена от ръката на спортиста. Ако се използва камбана, тя трябва да се удари, докато се държи над палина.



- 4.19** Поведение на
- 4.19.1** играча по
- 4.19.1.1** време на игра Когато е възможно, играчът трябва да се отдалечи от корта, когато играе противник.
- 4.19.2** Неспортменско поведение
- 4.19.2.1** Играчите трябва да действат по спортен начин през цялото време.
- 4.19.2.2** Всяко действие, което се счита за лошо спортно майсторство, като обиден език, жестове, действия или думи, които пораждаат злонамереност, ако е явно, може да доведе до дисквалификация.
- 4.20** Облекло на
- 4.20.1** играча Подходящо
- 4.20.1.1** облекло Играчите ще се обличат по начин, който ще донесе уважение на тях и на спорта боче.
- 4.20.2** Обувки
- 4.20.2.1** На играчите няма да бъде разрешено да носят обувки, които могат да повредят или нарушат корта.
- 4.20.2.2** Препоръчително е всички играчи да носят обувки с близки пръсти.
- 4.20.3** Неприятно облекло
- 4.20.3.1** Играчи, които носят неприемливо или обидно облекло, или които са неподходящо облечени, може да не бъдат допуснати да участват в турнир.

5. НАКАЗАНИЯ И ПРОТЕСТИ

- 5.1** Решителност
- 5.1.1** Веднага след като съдията установи, че е извършено нарушение, длъжностното лице ще уведоми капитаните на двата отбора и ще ги информира за наложеното наказание.
- 5.1.2** Отборът, срещу който е извършен фаул, има опцията да отхвърли всяко наказание, наложено от длъжностното лице и да приеме лъжата на топката(ите) и да продължи да играе. Решението на длъжностното лице е окончателно, освен ако не е предвидено друго по-долу.
- 5.2** Не се покриват условия
- 5.2.1** За условия, които не са специално обхванати от тези правила, решението на Турнирния директор е решаващо и окончателно.
- 5.3** Протести
- 5.3.1** Всеки протест срещу решението на длъжностно лице или директор на турнира трябва да бъде направен от сертифициран треньор по боче на Спешъл Олимпикс в рамките на 15 минути след завършване на всяка игра или решението, взето от длъжностното лице или директора на турнира, ще се счита за прието.
- 5.3.2** Протестите ще бъдат признати и оценени въз основа на заслуги при обстоятелства, които не са конкретно доказани по-долу.
- 5.4** Протест срещу конфискация
- 5.4.1** Ако даден отбор трябва да загуби мач в резултат на неприсъствие за планиран мач или в резултат на нарушения, предписани тук, официален протест няма да бъде признат.
- 5.5** Специфични фалове
- 5.5.1** Фаулове от фаул линията
- 5.5.1.1** Както при посочване, така и при удяране, която и да е част от тялото на играча, включително стъпалото на играча или какъвто и да е уред, използван от спортист, като например инвалидна количка, патерици, бастун, рампа и т.н., не трябва да е в контакт с която и да е част от фал линия



- докато топката бъде пусната, доставяйки палина и преди топката да докосне която и да е част от игралното поле пред конкретната фал линия.
- 5.5.1.2** Официално лице, което е свидетел на фаула, трябва да отсъди всички фаулове.
- 5.5.1.3** Наказанието за играч (отбор), извършил нарушението, ще бъде обявяване на конкретната топка, която е хвърлена мъртва.
- 5.5.1.4** Ако е възможно и безопасно, реферът ще се опита да спре току-що доставената топка, преди да достигне палина и другите топки „в състезание“, да премахне току-що пуснатата топка от корта и да обяви току-що пуснатата топка за мъртва. Ако току-що освободената топка влезе в контакт с палина и/или други топки „в състезание“ и тези топки бъдат преместени от първоначалната си позиция, тогава реферът ще постави топките обратно възможно най-близо до първоначалната им позиция и играта ще продължи.
- 5.5.2** Движеща се топка или палина
- 5.5.2.1** Главният съдия няма да поиска следващото хвърляне на топка, докато палина или текущо играната топка не спре напълно.
- 5.5.2.2** Ако играч, в който и да е формат на играта, достави своята топка, преди палина или текущо доставена топка да е спряла напълно, току-що доставената топка трябва, ако е възможно и с безопасност, да бъде спряна от съдията, преди да достигне топки „в състезание“, да бъдат обявени за мъртва топка и отстранени от корта. Ако реферът не може да спре топката, преди тя да достигне „топките в“, реферът трябва да замени палината и най-близките топки до спора, където са били от корта. преди неправилното изнасяне на топката, и да премахне току-що изнесената топка
- 5.5.3** Играчът играе повече от определения му брой топки по отношение на отбор от двама или четирима играчи
- 5.5.3.1** Когато играч хвърли допълнителна топка по време на фрейм, въпросната топка се обявява за мъртва.
- 5.5.3.2** Ако е възможно и безопасно, реферът ще се опита да спре току-що доставената топка, преди да достигне палина и другите топки „в състезание“, да премахне току-що пуснатата топка от корта и да обяви току-що пуснатата топка за мъртва. Ако току-що освободената топка влезе в контакт с палина и/или други топки „в състезание“ и тези топки бъдат преместени от първоначалната си позиция, тогава реферът ще постави топките обратно възможно най-близо до първоначалната им позиция и играта ще продължи. Това условие ще съществува, когато играч от отбор от двама играчи играе с три топки вместо с две или играч от отбор от четирима играчи играе с две топки вместо с една.
- 5.5.3.3** Отбор с двама играчи: оставащият играч в отбор с двама играчи ще има само една топка за игра.
- 5.5.3.4** Отбор от четирима играчи: останалите играчи, които не са играли нито една топка, трябва да решат кой да играе с останалите неиграни топки.
- 5.5.4** Незаконно преместване на топка, принадлежаща на вашия собствен
- 5.5.4.1** отбор Ако играч премести една или повече от топките на своя отбор, топката(ите) се отстранява(ат) от игрището и се счита за мъртва и играта продължава.
- 5.5.5** Незаконно движение на противникова топка Ако,
- 5.5.5.1** след като всичките осем топки са били хвърлени, играч премести една или повече от своите противникови топки, противниковите топки, които са били преместени, ще получат по една точка.



- 5.5.5.2** Ако играч премести една или повече от топките на опонента си и има останали неизиграни топки, реферът ще постави топките възможно най-близо до първоначалната им позиция и играта ще продължи.
- 5.5.6** Незаконно преместване на палина от играч Ако
- 5.5.6.1** палина бъде преместена от играч, срещуположният отбор ще получи толкова точки, колкото е броят на живите топки, които са били „в състезание“, плюс броя на топките, които все още не са играни.
- 5.5.6.2** Ако отборът, срещу който е извършен фаул, няма топки „в състезание“ и няма останали топки, тогава рамката ще бъде обявена за мъртва от съдията и ще започне отначало в същия край.
- 5.6** Случайно или преждевременно преместване на топки или палина от рефер
- 5.6.1** По време на игра (когато още топки трябва да се играят)
- 5.6.1.1** Ако рефер, по време на измерване или по друг начин, премести топка "в състезание" или палина, фреймът се счита за мъртъв и започва от същия край.
- 5.6.2** След изиграване на всички
- 5.6.2.1** топки Ако точката или точките са били очевидни за съдията, точките ще бъдат присъдени. Всички несигурни точки няма да бъдат присъдени и рамката се счита за мъртъв и започва отначало в същия край.
- 5.7** Намеса с топка в движение
- 5.7.1** От собствен екип
- 5.7.1.1** Когато играч пречи на топката на неговия/нейния отбор в движение, съдията, в резултат на наблюдаване на фаула, трябва да обяви топката за хвърлена мъртва.
- 5.7.1.2** Ако е възможно и безопасно, реферът ще се опита да спре току-що доставената топка, преди да достигне палина и другите топки „в състезание“, да премахне току-що пуснатата топка от корта и да обяви току-що пуснатата топка за мъртва. Ако току-що освободената топка влезе в контакт с палина и/или други топки „в състезание“ и тези топки бъдат преместени от първоначалната си позиция, тогава реферът ще постави топките обратно възможно най-близо до първоначалната им позиция и играта ще продължи.
- 5.7.2** От отбора на противника
- 5.7.2.1** Ако играч пречи на топката на противника в движение, отборът, срещу който е извършен фаул, има една от следните опции: Игра на топката.
- 5.7.2.1.1**
- 5.7.2.1.2** Обявете рамката за мъртва.
- 5.7.2.1.3** Отхвърлете наказанието, приеете лъжата на докоснатата топка(и) и играта продължава.
- 5.7.3** Без прекъсване на позицията. Ако
- 5.7.3.1** зрител, животно или предмет се намеси в движеща се топка и тази топка не докосне друга топка, която вече е в игра, тя трябва да бъде преиграна от същия играч.
- 5.7.4** С нарушаване на позицията Ако
- 5.7.4.1** зрител, животно или предмет се намеси в движеща се топка и тази топка докосне друга топка, която вече е в игра и „в състезание“, рамката е мъртва.
- 5.7.5** Друго прекъсване на играта



- 5.7.5.1** Всяко действие, което пречи на позицията на палина или топката на всеки отбор, който е най-близо до палина, прави рамката мъртва.
- 5.7.5.2** В случай че топките на събитието, различни от палина или двете противоположни топките, които са най-близо до нея, бъдат преместени, те могат да бъдат заменени възможно най-близо до първоначалната позиция от двамата капитани или рефера. Такова разрушително действие може да бъде резултат от мъртва топка от друг корт, чужди предмети, зрители или животни, влизащи в корта и променящи позицията на топката(ите) в игра.
- 5.8** Доставка на топка с грешен цвят
- 5.8.1** Сменяема Ако играч
- 5.8.1.1** достави топка с грешен цвят, топката не може да бъде спряна от друг играч или съдията. Топката трябва да бъде оставена да спре и да бъде заменена от съдията с правилно оцветена топка.
- 5.8.2** Не може да се заменя
- 5.8.2.1** Ако играч достави топка с грешен цвят, която не може да бъде заменена, без да наруши друга топка, която вече е в игра, фреймът се обявява за мъртъв и се играе отново от същия край.
- 5.9** Неправилно въртене на играта
- 5.9.1** Начална точка
- 5.9.1.1** Ако отбор погрешно достави палина и първата си топка, реферът ще върне палина и първата топка, която е играна извън ротацията.
- 5.9.1.2** След това реферът ще помоли играча или отбора от другия цвят да достави палина при рестартиране на рамката от същия край на корта.
- 5.9.2** Следващи хвърляния с подходящ цвят в неправилна последователност Ако играч
- 5.9.2.1** достави своята топка, когато неговият или нейният отбор е „вътре“, а другият отбор има останали топките, въпросната топка трябва, ако е възможно и безопасно, да бъде спряна от съдията преди достигне „топките в спора“, да бъде обявена за мъртва топка и отстранена от корта.
- 5.9.2.2** Ако реферът не може да спре топката, преди тя да достигне „топките в състезанието“, реферът трябва да замени палината и най-близките топките на мястото, където са били преди подаването извън ротацията.

6. ДЪЛЖНОСТНИ ЛИЦА

- 6.1** Възражения
- 6.1.1** Възражения срещу длъжностно лице
- 6.1.1.1** Всеки отбор има право да възрази срещу определено длъжностно лице по каквато и да е причина преди началото на играта.
- 6.1.1.2** Това възражение ще бъде разгледано и решено от директора на турнира.
- 6.1.2** Официални лица на участниците
- 6.1.2.1** Никой член на отбор или регистриран заместник на отбор няма да има право да помага при съдийството на мач, в който този отбор също участва.
- 6.2** Заместващи длъжностни лица
- 6.2.1** По време на игра
- 6.2.1.1** Замени на длъжностни лица могат да се извършват по време на игра само с разрешение на Директора на турнира и капитаните на двата отбора.
- 6.2.2** Допълнителни служители



- 6.2.2.1 Допълнителни длъжностни лица могат да бъдат назначени за всяка игра по време на играта, при условие че е дадено разрешение от Директора на турнира.
- 6.2.3 Искания на екипа
 - 6.2.3.1 Официалните лица могат да бъдат сменени по време на играта, ако някой от отборите представи достатъчна причина пред директора на турнира.
- 6.3 Официална униформа
 - 6.3.1 Съдиите трябва ясно да се различават от играчите.

7. ДЕФИНИЦИЯ НА УСЛОВИЯТА ЗА ИГРА

- 7.1 Жива топка: Всяка топка в игра, която е доставена.
- 7.2 Мъртва топка: Всяка топка, която е била дисквалифицирана или отнета. Топка може да бъде дисквалифицирана, ако:
 - 7.2.1 Това е резултат от дузпа.
 - 7.2.2 Излезе извън съда.
 - 7.2.3 То е влязло в контакт с лице или предмет, който е извън съда.
 - 7.2.4 Удря горната част на дъските на съда.
 - 7.2.5 Той удря покритието над кортовете или техните опори.
 - 7.2.6 Това е резултат от нарушение с крак.
 - 7.2.7 Това е резултат от неправилно движение на вашата (на отбора) топка.
 - 7.2.8 Това е резултат от намеса на движеща се топка от собствен отбор.
 - 7.2.9 Играта е преди палината или текущо подадената топка да е спряла напълно.
- 7.3 Воссе Ball: По-голямата топка за игра.
- 7.4 Палина: Малка топка-мишена, понякога наричана топка-бияч, пчела и др.
- 7.5 Удряне/стрелба: действието на търкаляне на топка, която е хвърлена с достатъчна скорост, че да удари таблото, ако пропусне целта.
- 7.6 Банкови удари или удари от отскок: Ударът от банк или отскок се отнася до игра на топка извън бордовете или таблото.
- 7.7 Посочване: Действието на търкаляне на топка, за да се получи точка близо до палина.
- 7.8 Рамка: периодът в играта, в който топките се играят от едната страна на игрището до другата и се присъждат точки.
- 7.9 „В състезание“: Използва се в който и да е раздел на книгата с правила означава топките, които длъжностно лице би счело за топките, които той/тя потенциално ще трябва да измери или да даде като топките за отбелязване.
- 7.10 Фаул: Нарушение на правилото, за което е предвидено наказание.